

Daftar Pustaka

- Ardhianto, E., & Hadikurniawati, W. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 107–117.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Lauren, G., Kasus, S., Dreamweaver, M. M., Mysql, P. H. P., Mariana, N., Kardian, R., & Lauren, G. (2013). *KOMPUTASI*. 12.
- Mujilahwati, S., & Muhtadin, S. (2014). Sistem Manajemen Perpustakaan (Online) Pada SMP “ Empat Lima ” 2 Kedungpring Lamongan. *Jurnal Teknika*, 6(1), 553–556.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *JURNAL TRANSFORMATIKA*, 14, 86–91.
- Ridlo, I. A. (2017). Panduan pembuatan flowchart. *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 1–27.
- Santoso, A. (2015). Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk Dan Training Di Pt Djarum Berbasis Augmented Reality. *Jurnal SIMETRIS*, 6(2), 321–328.
- Santoso, A., & Noviandi, E. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah*, 6(1), 1–9.
- Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*, 2(2), 128–134.
- Setyawan, R. A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., Batam, P. N., Dzikri, A., Studi, P., Multimedia, T., Informatika, T., & Batam, P. N. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal SIMETRIS*, 7(1), 295–304.